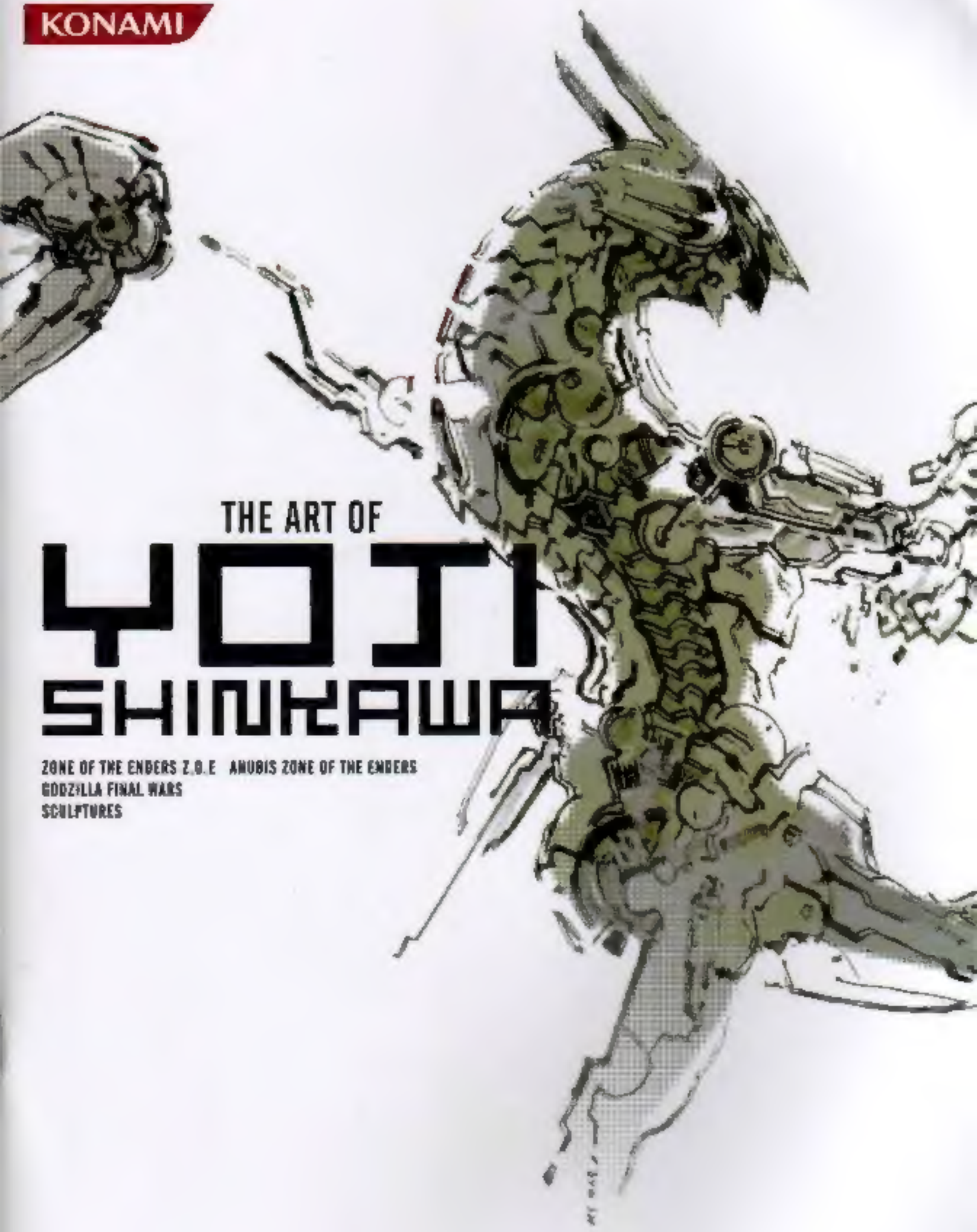
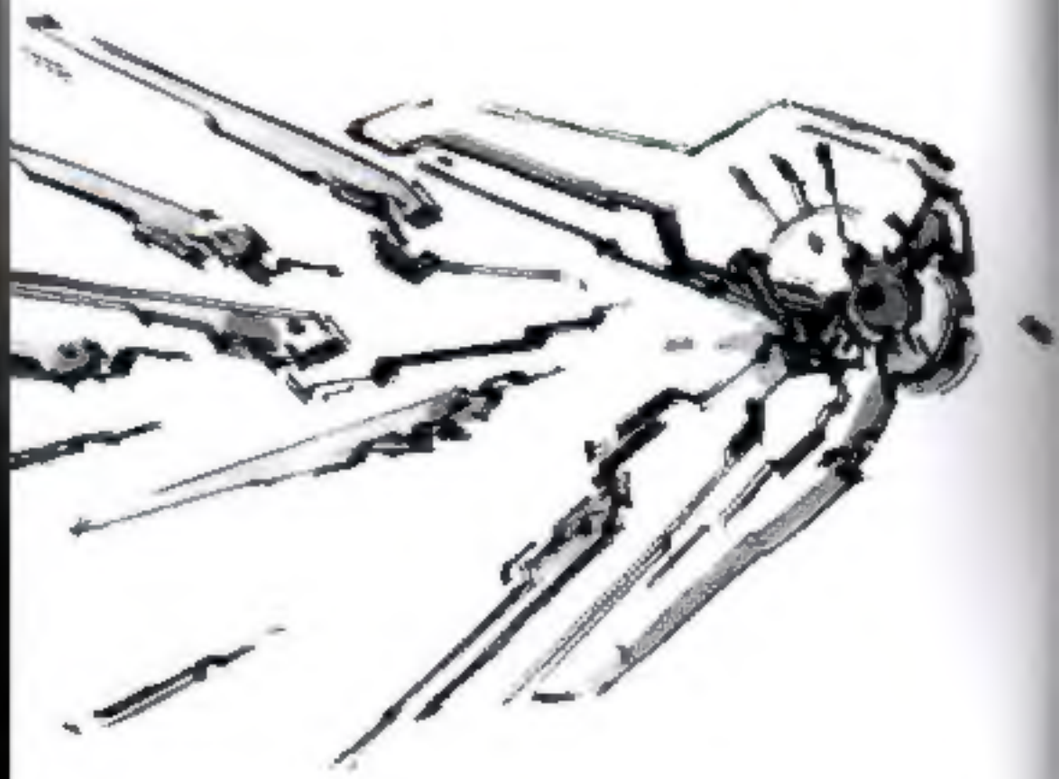
KONAMI



THE ART OF YOJI SHINKAWA

ZONE OF THE ENDERS Z.O.E ANUBIS ZONE OF THE ENDERS
GODZILLA FINAL WARS
SCULPTURES



THE ART OF

YOJI SHINKAWA

▲ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

● ZONE OF THE ENDERS

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

DESIGNED BY
YOJI SHINKAWA

▲ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS パンフレット掲載イラスト

▼ ZONE OF THE ENDERS Z.O.E 機動戦士ガンダム

▼ ZONE OF THE ENDERS Z.O.E 機動戦士ガンダム

▼ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS 機動戦士ガンダム

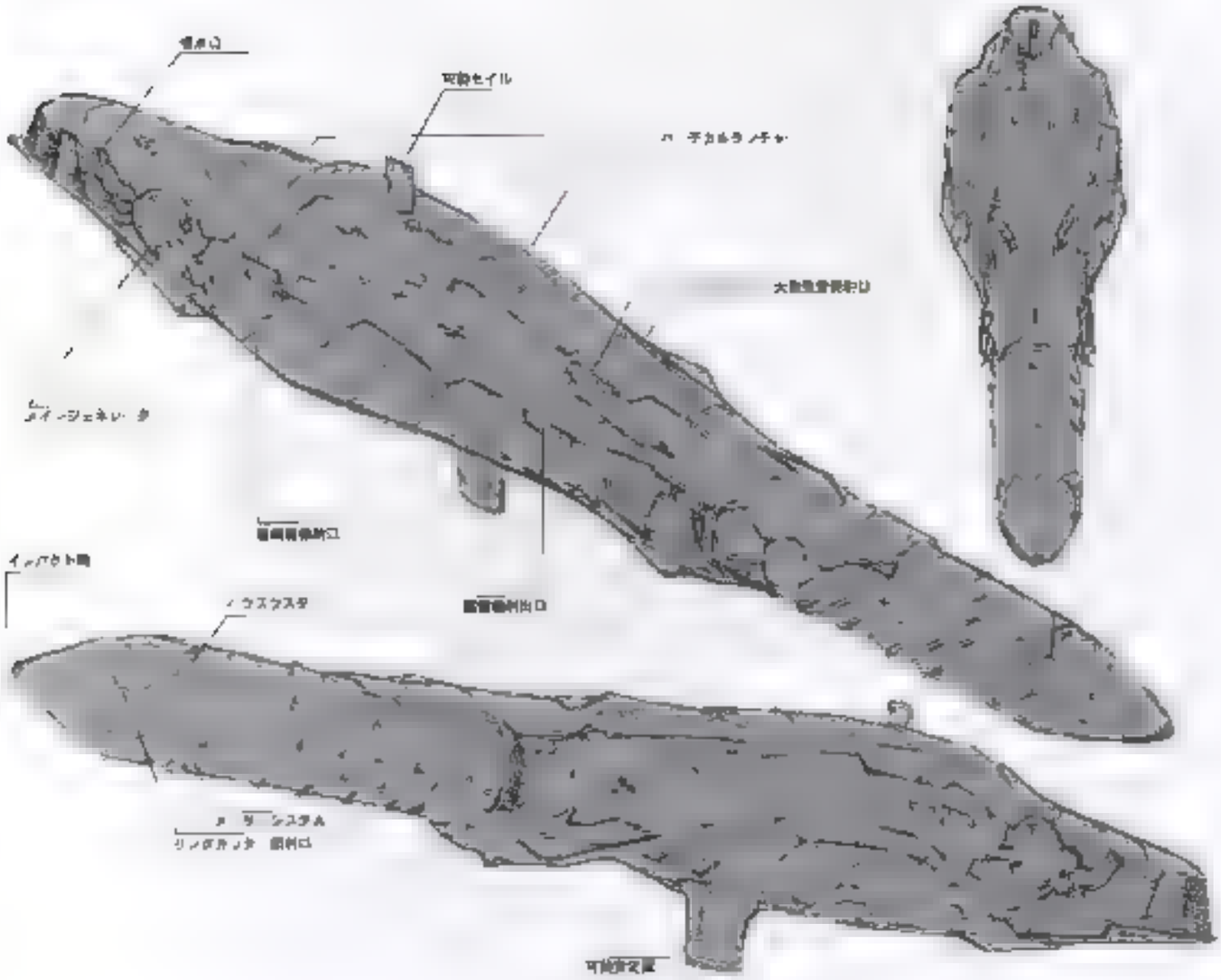
▲ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS　限定版ブックレットイラスト

▼ ANUBIS ZONE OF THE ENDERS　ファントマ

ZONE OF THE ENDERS 2.0.2　ANUBIS ZONE OF THE ENDE

ZOE自体のお仕事は、私の思いもよらぬところをちょろちょろっと言いて、楽しくてやる仕事がありました(笑)。
直接的にも、メタルギアだとどうしてもシリアス感というか"本当にあり得そうな"というような部分をちょっと加味していかないといけないのだけど、こっちは全くファンタジーなので好き勝手にやっても誰も文句を言わないだろうと。キャラクターとしてZOEはエンジェル天使みたいな雰囲気があって、アヌビス神だったりトト神だったり、みんなが"どっかで聞いてる"『見たことある』っていう引っ掛かりを残してやろうかなという部分でのデザインをしてました。全く見たことのない新しいデザインのものより、少しやっぱりどこか懐かしさがあるものが入りやすいんじゃないかなと思って。そういったキーワードでロボットをデザインしていってるんですね。どっかで見たことあるっていう力が強い方がいいんじゃないですか。逆に、上段のファントマというロボットの、カバーを外した姿を見て驚くとかあるのですが、ちょっと人間じゃないような感じの形をしています。昔ながらのロボットなんかをデザインの言うと、少し古っぽかりのあるものの方が入り易いんじゃないかなっていう考えがあるんだけど、こういったかわりと普通と言えば普通の、いわゆるロボットがしたものは、逆にバランスを少し崩してやることによって違和感が出ないかなと思ってデザインしました。
ZOE関係のメカはそういった考えを基にデザインしています。
また動いた時、アクションした時をどうだろうイメージしながらデザインできるかというところも大切に考えていました。
そういった意味で言うと、ZOEの時に少し出来なかったから今回にZOE 2の時はギミックだったりデザイン的なアプローチではやりたいことが結構出来ているかなと思っています。
ロボットが最後ボロボロになって戦うんですけど、MGS4でもスネークさんが最後ボロボロになりながら這いずり回って戦う、やっぱり主人公が一生懸命になって、死にそうでもがいてるっていうのがすごいかっこいいなと思ってて、左のイラストは、物語としてはお姫様の前で相当ボロボロになった状態を表現しています。

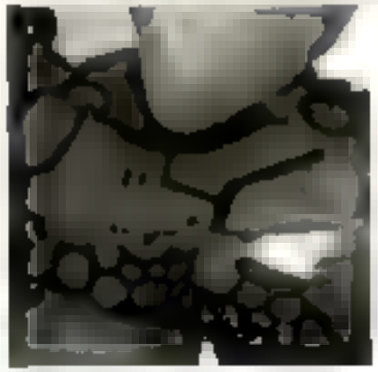
EDF

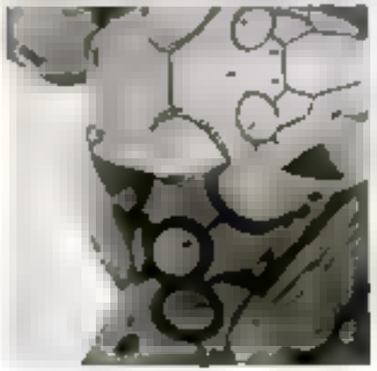

可動セイル
大動脈骨格部
インパクト時
可動安定翼

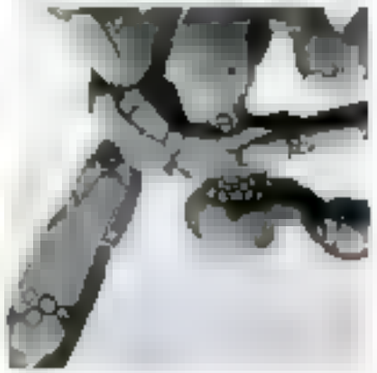
YOJI SHINKAWA

火龍

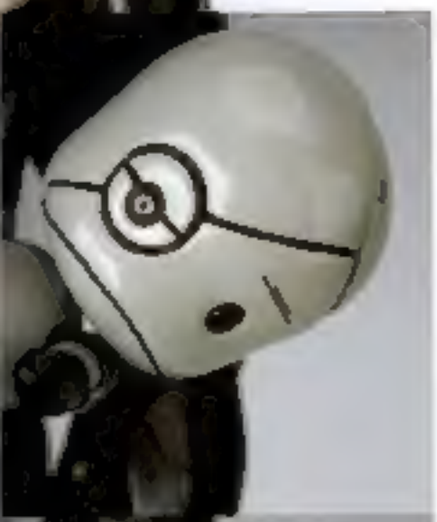
S C U L P T U R E S



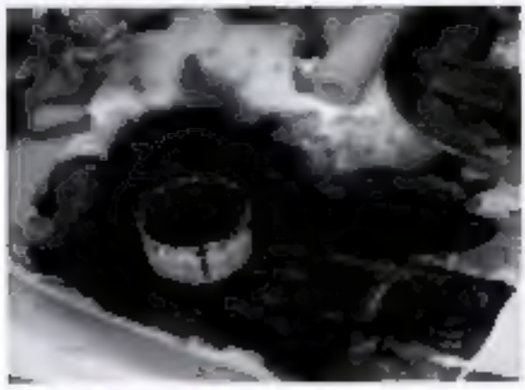


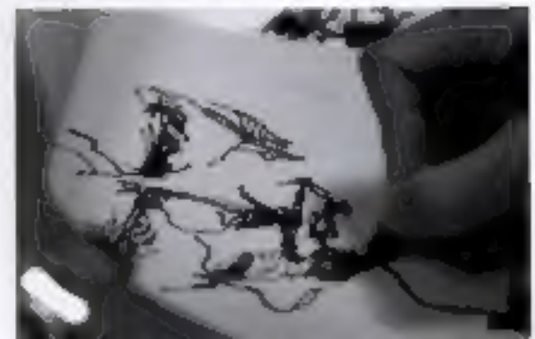


YOJI SHINKAWA



YOJI SHINKAWA'S WORK STYLE
新川洋司の机の上





©2011 Konami Digital Entertainment MADE IN JAPAN LTD